

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Personajes
- 5. Clave:** 40136
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



#### Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres  
Néstor Alonso Díaz Fernández

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 10 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

La finalidad de la unidad de aprendizaje es proporcionar las bases para el diseño de personajes que puedan formar parte de un proyecto aplicativo hipermediático. Su utilidad radica en que le permite al estudiante aprender los fundamentos teóricos, técnicas y metodologías especializadas para la creación de personajes enfocados al arte secuencial, medios audiovisuales, secuencias de animación, videojuegos y campañas publicitarias.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Diseñar propuesta de arte conceptual, a partir de las metodologías especializadas en diseño de personajes, para un proyecto hipermediático, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Portafolio de ilustraciones de personajes que cumplan con los objetivos de comunicación preestablecidos en el proyecto aplicativo hipermediático. Se realizará la entrega en formato digital de alta resolución y con las características que el docente establezca.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Aspectos teóricos del diseño de personajes**

**Competencia:**

Identificar los aspectos teóricos del diseño de personajes, considerando los arquetipos, fundamentos de la anatomía expresiva, los power center, la postura, los gestos y expresiones y el color, para representarlos de manera adecuada, con actitud analítica y creativa.

**Contenido:**

**Duración:** 6 horas

- 1.1 Arquetipos
- 1.2 Fundamentos de la anatomía expresiva
- 1.3 Los *power center*
- 1.4 La postura
- 1.5 Los gestos y expresiones
- 1.6 El color

## UNIDAD II. Técnicas de representación

**Competencia:**

Analizar las técnicas de representación, mediante la revisión de la documentación técnica para el perfil del personaje, el arte conceptual, el rango de expresiones y de acciones, para representar adecuadamente un personaje, con actitud reflexiva e innovadora.

**Contenido:**

- 2.1 Documentación técnica para el perfil del personaje
- 2.2 Documentación técnica para el arte conceptual
- 2.3 Documentación técnica para el rango de expresiones
- 2.4 Documentación técnica para el rango de acciones

**Duración:** 6 horas

### **UNIDAD III. Proyectos aplicativos de diseño de personajes**

**Competencia:**

Desarrollar proyecto aplicativo de diseño de personajes, considerándolos aspectos teóricos y las técnicas de representación, para cumplir con los objetivos de comunicación preestablecidos, con innovación y respeto a la propiedad intelectual.

**Contenido:****Duración:** 4 horas

- 3.1 Creación de personajes para arte secuencial
- 3.2 Creación de personajes para medios audiovisuales
- 3.2 Creación de personajes para secuencias de animación
- 3.3 Creación de personajes para videojuegos
- 3.4 Creación de personajes para campañas publicitarias

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD II</b>				
1	Documentación técnica de representación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración de la documentación técnica de representación.</li> <li>2. Elabora la documentación técnica del perfil del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li> <li>3. Realiza la documentación técnica del arte conceptual empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li> <li>4. Elabora la documentación técnica de las expresiones del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li> <li>5. Elabora la documentación técnica del rango de acciones del personaje empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li> <li>6. Entrega la documentación técnica de representación al docente para su revisión y atiende a correcciones.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora.</li> <li>• Internet.</li> <li>• Software de edición de mapas de bits</li> <li>• Software de vectorización</li> </ul>	32 horas
<b>UNIDAD III</b>				
2	Portafolio de ilustraciones para proyectos aplicativos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración del portafolio de ilustraciones para proyectos aplicativos</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora.</li> <li>• Internet.</li> <li>• Software de edición de mapas de bits</li> </ul>	32 horas

		<ol style="list-style-type: none"><li>2. Elabora el documento de creación de personaje para arte secuencial empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li><li>3. Elabora el documento de creación de personaje para medios audiovisuales empleando software de mapas de bits y vectoriales</li><li>4. Elabora el documento de creación de personaje para secuencias de animación empleando software de mapas de bits y vectoriales.</li><li>5. Elabora el documento de creación de personaje para videojuegos empleando software de mapas de bits y vectoriales</li><li>6. Elabora el documento de creación de personaje para campañas publicitarias empleando software de mapas de bits y vectoriales</li><li>7. Entrega portafolio al docente para su revisión y atiende a correcciones.</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Software de vectorización</li></ul>	
--	--	---	---	--

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

### **Estrategia de enseñanza (docente):**

- Estudio de caso
- Método de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva, debates
- Ejercicios prácticos
- Foros
- Guía y asesor en proyectos prácticos de diseño.

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Investigación
- Estudio de caso
- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Organizadores gráficos
- Cuadros comparativos
- Proyectos de diseño de personajes.

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

### Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	10%
Infográficos por unidad	
- Prácticas de taller.....	40%
- Portafolio de ilustraciones de personajes para proyecto aplicativo...	50%
<b>Total.....</b>	<b>100%</b>

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Eisner, W. (2018). *El cómic y el arte secuencial* (2ª ed.). Norma Editorial.
- Hernández, E. (2018). *Videojuegos y alteridad cultural*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11191/5970>
- Pochet, P. (2018). *Rough: dibujar en 2 trazos y 3 movimientos* (3ª ed.). GG de México
- Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). *Los fundamentos del Diseño Interactivo*. Blume. [clásica].
- Schell, J. (2008). *The art of Game Design*. Oxfordshire, Inglaterra: Morgan Kauffmann Publications. [clásica]
- White, T. (2010). *Animación: del lápiz al pixel*. Omega. [clásica]

### Complementarias

- Ares, M. (2015). *Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos*. Alfaomega. [clásica]
- González, D. (2011). *Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños*. Alfaomega. [clásica]
- O'Brien, J. (2012). *Los videojuegos como arte*. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316\\_tecnologia\\_arte\\_videojuegos\\_smithsoniano\\_dp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp)[clásica]
- Smith, J. (2015). *This is the Golden Age of Indie Game Art*. <https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games>[clásica]

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño de Personajes debe contar con título de licenciatura en Diseño Gráfico, Artes Visuales, Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de dibujo e ilustración para medios audiovisuales; preferentemente con estudios de posgrado en artes visuales o área afín, y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y que fomente el trabajo en equipo.